MORTAL KARTHAGE

Phénicie décadente, honneur et arts martiaux. Pour chaque guerrier, seulement six dés à faire durer au long d'une frénésie de combats !

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Joué le 29/07/15 dans ma maison natale, dans les Vosges
Personnages : Razza Senza Nome, Ninja

Les Personnages :

Razza Senza Nome
Objectif = exercer librement les arts martiaux
Symboles : Karaté / Indépendance
Sa famille auprès de lui dans les égouts

Ninja
Objectif = Aider Razza à atteindre son objectif
Symboles : Full Contact / Liberté

L'histoire :

Carthage, ville blanche, ville aride. Le Culte de Moloch domine. Il interdit toute forme de rébellion. Personne, à l'exception des servants de Moloch, n'a le droit de porter ou de pratiquer les arts martiaux. Toute désobéissance est punie de mort.

Razza Senza Nome et Ninja font partie d'une société secrète qui se cache dans les égouts de la ville pour pratiquer les arts martiaux. Ils vivent et combattent sous l'enseignement du Sensei.

C'est l'heure de l'entraînement des combattants. Ils sont tous réunis dans la grande salle de pierre en forme de cube. Au sol le grand symbole d'un dragon dans un cercle de pierre. Au milieu du cercle, un puits. Suspendues au plafond, des chaînes. Sur chacun des quatre murs, une entrée de tunnel fermée par une grille.
Le Sensei frappe sur le gong pour annoncer le premier combat d'entraînement.
Razza et Ninja affrontent Fer et Cruelle. Ils veulent profiter de ce combat pour mesurer leur loyauté. Fer, massif, casqué, en armure, attaque au bâton. Frontal, brutal. Cruelle, fine, sa peau mate presque violette, attaque par derrière.
Razza et Ninja emportent le combat mais ne sont pas parvenu à mesurer le niveau de loyauté de leurs adversaires. Fers dit qu'il sera bientôt à leur place.

Puis Razza et Ninja combattent Obscure et Force. Ils gagnent à nouveau le combat, et cette fois-ci, ils sont assurés de la loyauté de ces adversaires.

Razza veut un nouveau combat contre Fer et Cruelle. Cruelle veut qu'il se déroule en plein jour et elle veut choisir le lieu.
Razza préfère que le Sensei choisisse.
Le Sensei choisit le Temple de Tanit, la déesse de la Fertilité, le seul culte autorisé à part le culte de Moloch et celui de la Déesse aux Deux Visages.

Les guerriers sortent à la surface de Carthage. Ils passent l'enceinte du domaine de Tanit. Derrière l'enceinte, ce n'est plus l'aride Carthage qu'ils connaissent, mais la jungle. Il y a des serres remplies de plantes et de fleurs extraordinaires, et des panthères en liberté. Ils gravissent les degrés de la pyramide au centre de la jungle.
Au sommet de la pyramide, il y a des flambeaux, et le temple de Tanit avec des serpents de pierre en guise de colonnes.
La Prêtresse de Tanit se tient entre ses colonnes. C'est une des plus belles femmes du monde, drapée dans son voile blanc sacré.
Le Sensei lui demande hospitalité et protection pour ce combat.

Fer et Cruelle insistent pour utiliser leurs armes, Razza refuse, alors les adversaires les laissent de mauvaise grâce à la garde de la prêtresse. Mais durant le combat, Cruelle arrache son épée des mains de la prêtresse. Fer utilise le Sensei comme bouclier humain, Ninja lui tord la main.
Cruelle fait des arcs de cercle avec son épée qu'elle tient comme une dague, Razza la frappe dans son angle mort.
Le combat est gagné. Razza et Ninja PJ comprennent que Cruelle est une traîtresse et que Fer veut la gloire avant tout. Cruelle saute du haut de la pyramide et disparaît dans les cimes de la jungle.

La Prêtresse de Tanit propose son aide si Razza et Ninja lui enseignent leur art martial lors d'un combat. Mais ils n'ont pas le temps ; ils veulent d'abord retourner dans les égouts pour s'assurer que leurs familles et leurs disciples ne sont pas en danger, maintenant qu'ils savent qu'ils avaient une traîtresse en leur sein.

Razza et Ninja courent dans les égouts. Ils arrivent dans un long tunnel de pierre avec des arceaux de fer fixés sur la poutre maîtresse. Obscure et Force les rejoignent.

Du goudron s'écoule par les canalisations jusqu'à inonder toute la surface du tunnel. Un golem de goudron en émerge. C'est un terrible Guerrier cyclope qui fouette l'air avec sa massue faite avec des os calcinés des victimes sacrifiées à Moloch. Ninja le frappe sur l’œil, Razza récupère une épée dissimulée dans une des planques du tunnel : voilà ce qui se passe quand on l'attaque sur son terrain ! Il crève l’œil du Cyclope d'un coup d'épée. Obscure part rejoindre la famille de Razza pour la mettre à l'abri. Cyclope frappe Force d'un coup de massue, Force tombe dans le goudron, il meurt de ses blessures et de l'asphyxie. Razza achève le Cyclope avec rage.

Le Sensei conseille à Razza et Ninja de demander asile auprès d'un puissant allié. Comme ils n'ont pas confiance en la prêtresse de Tanit, ils se renseignent sur la Déesse aux Deux Visages. Razza va au marché, pose des questions, il donne une pièce à un marchand qui lui dit que la Déesse aux Deux Visages était persécutée dans son pays d'origine avant de migrer à Carthage et d'y devenir une déesse. Depuis elle protège les persécutés. Tous ses fidèles portent un voile noir, on dit que ce sont des monstres ou des résistants recherchés par le culte de Moloch qui profitent de la protection de la Déesse pour masquer leur identité. A partir de ces informations, Razza dit aux membres de sa société secrète de se rendre à la Tour d'Ivoire, où réside le culte de la Déesse. Ils s'y rendront par petits groupes séparés, un guerrier et sa famille à chaque fois.

Ninja se déplace vers la Tour avec trois enfants. Tous sont déguisés et dispersés dans le marché. Cruelle intercepte Ninja. Elle est escortée par deux gardes affiliés au Culte de Moloch. Ils ont le visage couvert de peinture noire et blanche dégoulinante et sont armés de lances.

Cruelle dénonce Ninja aux gardes. Ninja lance un tapis à la tête d'un garde, Razza rapplique et tue Cruelle d'un coup d'épée. Ninja tue les deux gardes parce qu'ils voulaient s'en prendre aux enfants.

Quand ils arrivent à la Tour d'Ivoire, ils sont reçus directement par la Déesse aux Deux Visages, au

sommet de la Tour. C'est une adolescente drapée dans une robe rouge à sequins. Son double visage est éprouvant à regarder, elle parle avec deux voix, l'une apaisante et l'autre persifleuse, c'est comme si elle avait deux personnalités. Autour d'elle, une dizaine de fidèles recouvert d'un voile noir intégral. La Déesse accepte d'accorder son aide si Razza et Ninja lui enseignent leur art martial, en lui faisant une démonstration lors d'un combat contre son champion. Razza se bat pour que les fidèles de la Déesse aux Deux Visages n'utilisent pas son art à mauvais escient, qu'ils épargnent les vaincus.
Cette salle du sommet de la Tour est circulaire. La voûte du plafond est paré d'un lustre à défenses d'éléphants. Il y a de grands flambeaux sur les côtés et des ouvertures sur l'extérieur.
Le champion de la Déesse laisse tomber son voile. C'est un Corax, un homme à ailes de corbeau, au visage anguleux, au torse couvert de plumes noires. Dès que le combat s'engage, Razza lui brûle les ailes avec les flambeaux.
L'Homme-corbeau le pousse au bord de l'ouverture, Razza est suspendu au-dessus du vide, il s'accroche avec ses mains. L'homme-corbeau veut lui marcher dessus mais Ninja l'étrangle. Des corbeaux emportent Ninja au-dessus de la ville, mais entre temps Razza a repris pied et a pris le contrôle de l'Homme-Corbeau, qu'elle menace de tuer si on ne ramène pas Ninja sur le sol ferme.
Les deux guerriers ont remporté ce combat, et selon leurs conditions

Obscure, qui scrute par les ouvertures, leur signale qu'il voit Fer sur l'aqueduc. Il affronte les gardes de Moloch à ciel ouvert. Les corbeaux emmènent Razza, Ninja et leurs alliés sur place, dans un survol vertigineux de toute la ville, Carthage entière dans sa fierté blanche.
Fer a voulu faire une démonstration de force pour prouver qu'il était l'ultime guerrier, mais il est aux prises avec beaucoup de gardes. Les alliés de Razza et Ninja lui viennent en aide.
Razza combat Apparition, un soldat de Moloch au visage caché sous casque monstrueux, qui combat avec des griffes d'acier qui semblent être ses vraies griffes. Le soldat le traite de lâche, parce qu'il ne s'engage pas dans des combat à un contre un. Razza le vainc et il accepte de rejoindre la résistance à condition que les combats contre les maîtres du culte se fassent selon un code d'honneur : à un contre un.
Ninja combat Ombre, un encapuchonné qui se combat en téléportant dans les ombres. Il le vainc et lui dit de rejoindre la résistance. Ombre répond : "Plutôt mourir !". Comme ils ont eux-même demandés à la Déesse d'épargner les vaincus, Ninja garde son calme et ordonne qu'on le mette au cachot.

Avant l'affrontement final avec le Culte de Moloch, il faut un dernier allié : la Prêtresse de Tanit.
Ils la retrouvent à l'intérieur de sa pyramide, dans la salle de rituel. Elle est habillée de larges voiles blancs. A ses côtés, le Serpent Noir, créature vivante, terrifiante, mystérieuse. Il y a une vasque enflammée au milieu. Cette salle de rituel est en fait le sommet d'un gigantesque pilier qui constitue le cœur du temple, il est entouré de vide et de murs garnis de piques. Il y a une roue de bois au-dessus du flambeau, reliées aux parois du temple par des poutres garnies de lianes abondantes.
Le combat pour la transmission de l'art martial s'engage.

A cause de ses voiles, la Prêtresse est un fantôme intouchable. Elle pousse Ninja sur le bord. Razza monte sur la roue et tombe sur la prêtresse, il l'étrangle avec des lianes. Ils gagnent le combat et obtiennent sa totale loyauté. Au départ, elle prévoyait de supprimer le culte de Moloch pour prendre leur place, mais à la demande de Ninja, elle accepte de laisser les citoyens vivre libre. Elle explique que son Serpent tue tout ce qu'il touche, mais Razza et Ninja lui disent de ne pas en faire usage.

C'est l'heure de la confrontation finale avec les maîtres du Culte de Moloch. Un long escalier de basalte part du centre de la ville jusqu'à surplomber le littoral. A ce sommet, face à la mer, se dresse l'immense statue de Moloch, monstre-dieu aux cornes de taureau, à la gueule avide garnie de crocs où brûle un éternel brasier. Il y a des enfants ligotés sur ses bras, les prêtres de Moloch actionnent un treuil pour monter les bras petit à petit jusqu'à la gueule enflammée de l'idole.

Les alliés cassent la gueule aux gardes, certains se jettent dans le vide mais les corbeaux les rattrapent : on épargne les vaincus. Le Serpent avance et barre la route aux gardes qui fuient. La Prêtresse de Tanit plonge sa main dans le corps du Serpent comme si c'était une brume. Quand elle ressort sa main, celle-ci est devenue une main de squelette. Cela impressionne tellement les gardes qu'ils se rendent.

Razza affronte Armor, un guerrier d'élite qui porte une armure réfléchissante et des bracelets-poignards. Quand il voit Razza s'armer, il exige un combat sans arme pour mesurer le talent martial de son adversaire. Il défait son armure d'un simple geste. Razza accepte les conditions, il le vainc et Armor passe dans leur camp.

Ninja affronte Thrull, le Prêtre Suprême de Moloch. Thrull porte un masque en crâne et des épaulettes en os, il a une longue crinière noire et de grandes griffes en os : difficile de savoir si ce sont des attributs où s'il n'est déjà plus humain. Thrull ordonne aux prêtres de faire monter ler bras de Moloch jusqu'à la gueule. Pendant le combat, il griffe Ninja au poitrail, monte sur les bras de la statue et s'empare d'un enfant pour le jeter dans le brasier, mais Razza le neutralise. Il lui enlève son masque, révélant son vrai visage, qui est atrocement brûlé. Thrull implore sa clémence et Ninja se laisse berner. Alors le prêtre le paralyse au thorax avec un point martial, il se jette sur une chaîne et emporte Razza mais Razza lui coupe la main et Thrull tombe seul dans le feu !

C'en est fini de la tyrannie du Culte de Moloch. Le peuple de Carthage est désormais libre !

Règles utilisées :

J'utilise une variante que j'appelle le 6 en banque :
Les joueur.se.s ont six d6 chacun.e au départ. Lors d'un conflit, ils peuvent lancer un de leurs dés pour chaque coup ou parole qu'ils donnent. A chaque coup ou parole, les figurants répliquent par un coup ou une parole.
Quand les joueur.se.s pensent avoir rassemblé assez de dés (max 6), ils les lancent. Il faut au moins une victoire, sachant que les 1 et 6 donnent une victoire. Mais tous les 1 causent une blessure, c'est-à-dire que l'un des participants au conflit perd irrémédiablement un dé. Quand on n'a plus de dé, on est mort ou éliminé. On refait un personnage avec cinq dés (puis avec quatre dés, et ainsi de suite).

Commentaires sur les règles :

+ Cela mettait la pression et ça "programme" la fin. Les derniers combats se sont faits à 3 dés chacun. (Je crois que c'était 4 pour Ninja et 2 pour Razza, et j'ai dû permettre que Ninja fasse un « don de chi » et transmette un dé à Razza). A la fin de la partie, il ne restait plus que deux dés à Razza et un dé à Ninja.
+ Cela a permis d'émuler le genre film d'arts martiaux avec la touche Inflorenza : l'objectif d'un combat pouvait dépasser le simple stade de la victoire, et inclure des informations sur l'adversaire ou des engagements de sa part.
+ En 2H, on a joué 14 combats, plus un conflit d'enquête (prise d'infos sur la Tour d'Ivoire). C'était donc exceptionnellement fluide. On ne jouait pas les combats en totalité, juste les premiers échanges de coups. Quand les joueur.se.s pensent avoir assez de dés, on lance et on conclut. C'était rapide et cinématique.
+ J'ai utilisé des Cartes Magic (jeu noir, assez désertique) comme source d'inspiration. Les deux personnages et pas mal de figurants étaient inspirés d'une carte Magic, ce qui explique leurs noms et leur look.

Commentaires sur le jeu :

+ Ce qui m'a le plus bluffé, c'est quand la joueuse de Razza annonce tuer Obscure juste pour avoir un dé ! C'était absolument légal du point de vue des règles (l'objectif du conflit était de ne pas être fait prisonnier, je crois. On peut tout décrire pour avoir des dés, sauf la réalisation de l'objectif). C'était top, parce que ça ne ressemble pas à un combat de jeu de rôle classique, où tu ne te permettrais pas de tuer une de tes Némésis sur une simple déclaration. Là, la joueuse m'envoyait un signal que c'en était fini avec cette Némésis, il était temps de lui envoyer du sang neuf en matière d'adversité. Donc, avec des règles toutes simples, qui permettent de plaider pour son personnage, je permets aux joueur.se.s de prendre des sacrées libertés en terme de narration. Vraiment mémorable.
+ Le système fait complètement illusion pour un one-shot mais ne remplacerait pas un système dédié (Wulin, Tiamat, Wushu, Feng Shui) sur le long terme.
+ Il a permis exploiter la passion de mes deux joueur.se.s pour le karaté, puisqu'ils avaient toute latitude pour décrire leurs coups.
+ Le 6 en banque est un peu illusioniste dans la progression de l'adversité. Je programmais la difficulté en ajustant le nombre de péripéties en fonction du nombre de dés/points de vie restants des joueurs. Cela convenait avec ce groupe, mais si les joueurs préfèrent moins d'illusionnisme, il faut jouer Carte Rouge, ou alors convenir dès le départ du nombre de conflits qu'on va jouer (en l'occurence, 7 par joueur me paraît un bon équilibre, ça donne quelques sueurs froides vers la fin).
+ L'autre souci, c'est que mécaniquement, la difficulté progresse dans le sens où les personnages perdent de plus en plus de dés. Si on jouait avec juste un Inflorenza sans phrase comme on l'a fait dans La Main Sanglante, on aurait une impression différente (mais alors il faudrait bien jouer avec les sacrifices contaminants pour restituer une sensation de risque).
+ J'aurais pu pousser l'aspect Mortal Kombat du jeu en accordant au vainqueur de faire une fatalité. C'est une façon élégante de dire au joueur ou à la joueuse « Tu as le droit de raconter l'issue. », et je pense que les joueur.se.s auraient trouvé ça bien fun.